

110 學年度四年級藝術領域教案

活動名稱	AutoDraw 自動繪圖	學校名稱	建新國小
教學對象	四年級	設計者	許智鈴
教材來源	自編	教學時間	40 分鐘
教學資源	https://www.autodraw.com/		
融入學校教學領域	<input type="checkbox"/> 語文 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 自然與生活科技 <input type="checkbox"/> 綜合活動 等七大學習領域		
核心素養	藝-E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 藝-E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。		
學習表現	視 1-II-3 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 視 2-II-2 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。		
學習內容	視 E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 視 A-II-1 視覺元素、生活之美、視覺聯想。		
教 學 流 程			
教 學 步 驟		教學資源	時間
教學活動 一、開始：進入 Google Classroom，Google Meet 點名 二、暖身活動：①確認每位學生都能順利進入 AutoDraw 網頁。 ②教師進行 AutoDraw 開啟、操作等。 (一)引起動機 認知： 瞭解繪圖要領 I：確認主題：動物世界。 II：認識動、植物種類。 III：示範繪畫方式及各種 AutoDraw 功能。 學生先備知識 (1)學生能相互欣賞同儕視覺藝術作品並表達個人創作的見解。 (2)學生已習得基本的線上繪圖能力。 (3)學生能利用多媒體進行簡易編輯並添加豐富色彩及想像力與創作力。		Google Classroom Google Meet 提問 示範及解說	10 分鐘 10 分鐘
(二)發展活動 技能： 能正確畫出各種動、植物 I：請學生先畫出教師指定的「烏龜」圖案。 II：搭配動、植物生長環境，將圖畫創作更加完整豐富。		實作 觀察：請學生分享 Meet 畫面，觀察學生是否能使用 AutoDraw 進行繪圖	10 分鐘

